国造書（くにつくりのしょ）

プレイングマニュアル

神々の大地
古事記外伝

KOEI

はじめに

お待たせしました。リコエイションゲーム第６弾『神々の大地～古事記外伝～』をお送りします。

『古事記』は全３巻、そのうち上つ巻すべてが神代の話――つまり神話に費されています。その中にはアマテラスやスサノオ、オオクニヌシなど、個性的なキャラクターが多数登場します。日本の史書として、『古事記』とあわせて「記紀」とよばれる『日本書紀』がありますが、そちらでは神代の話は30巻中２巻しか書かれていません。

『古事記』に記されていながら、『日本書紀』には含まれなかった、物語的にみて面白い部分――大国主神（オオナムチ、ヤチホコノカミ）の話――をゲームにしてみました。これらの物語は、複数人物の伝記・伝承を集めて１人の主人公としたと思われ、そのため豊かな人物像と地域色を持ちます。

ギリシャ神話・北欧神話をモチーフにしたゲームは多くありますが、日本の神話の時代を扱ったゲームはあまり目にしません。ヤマトタケルノミコトやスサノオの冒険譚は西洋のファンタジーにも負けない面白さがあります。

『神々の大地～古事記外伝～』は、『古事記』を基本に、外伝的な要素もずいぶん盛り込みました。ＲＰＧとシミュレーションの要素を合わせ持った、リコエイションゲームならではのプレイの自由度とキャラクターの魅力を存分に味わってください。

フクザワ・エイジ

Eiji Fukuzawa

目次

降臨の章

KOURIN NO SYOU

最古の書物——『古事記』

古事記とは、いつ、どこで、どのようにしてできあがったのでしょうか。そして
その内容はどのようなものであったのでしょうか。

『古事記』とは

●古事記の成立

『古事記』は、８世紀（712年）に成立した、現存する日本最古の歴史文学書と言われています。「和銅奏覧本」（太安萬侶本）とも言います。その編纂の過程は、まず稗田阿礼が天武天皇に命じられて誦習することから始まりました。誦習とは、解読し、口誦（音声化し、記憶）することです。

それまでの書家に伝わる帝記（氏族の系譜の書）と本辞（前の世の伝え事）が真実と異なり、多くの偽りを加えていました。そのため正しいものを後世に残す目的で、天武天皇の勅により帝記を記し定め、本辞をくらべて稗田阿礼が誦習したのです。ですが、天武天皇が崩御したため、宙に浮いた形になってしまいました。

その後、太安萬侶が元明天皇の勅により撰録（記し定め）し、和銅五年（711年）正月二十八日献上したと『古事記』の前文に伝えられています。

●三つの巻

『古事記』は全三巻構成で、上つ巻、中つ巻、下つ巻に分かれています。上つ巻は、国が造られる天地開闢から爾爾芸命（神武天皇）が地上に降りてくる天孫降臨までを扱っています。中つ巻からは、天皇の記述に移り、神武天皇から応神天皇までを、下つ巻は、仁徳天皇から推古天皇までを紹介しています。

●古事記の研究

『古事記』の研究、注釈に関しては、江戸時代、本居宣長が『注釈書・古事記伝』を出すまでは、皆無といってよいほどでした。寛政二年（1790年）のことです。国文学の分野では、それまで、上代文学の研究の全てが『日本書紀』によるものでした。

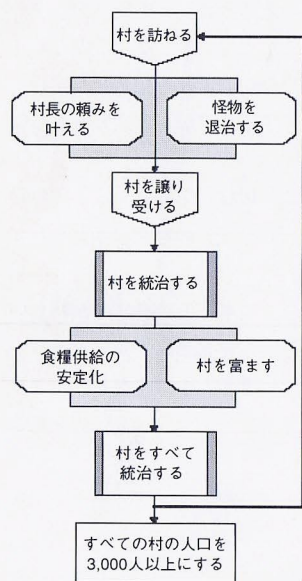
研究は、一時期停滞したこともありましたが、戦後になって新たに文献研究が行われるようになりました。その結果、今まで不明だった部分も、考古学による発掘成果と併せて解明されるようになってきました。現在でも謎の多い『古事記』ですが、今後の研究で、より多くのことが判るようになるでしょう。

『神々の大地～古事記外伝～』の世界

ここでは、ゲームの目的と世界について説明します。

葦原中国を平定せよ！

●ゲームの目的

恵みと知の象徴の**アマテラス**。
争いと力の象徴の**スサノオ**。
２人の神が拮抗する時代、主人公の**オオナムチ**は、アマテラスから使命を受けます。「葦原中国(あしはらなかつくに)を平定せよ！」

葦原中国は、人々の争いにより荒廃の一途をたどっていました。欲望にかられた人々は、スサノオの強大な力を欲するようになっていきました。その信仰心ともいうべき渇望により、今まさにスサノオが復活しようとしているのです。スサノオの復活を阻止するためには、葦原中国を平定し、争いのない世界を創らねばなりません。

そのためにはまず、スサノオがはるか昔に封印されたという**黄泉比良坂**に向かい、**２つの神器**を手に入れなければなりません。この神器こそ大国主の証なのです。神器を手に入れるには、それを守る**怪物**と戦わなければなりません。ただ、１人で戦うには危険が多過ぎます。**仲間**をパーティーに加えて戦いましょう。

そして、**イズモの村**に向かい、村を**譲り受け**ます。
その後、各地の村を訪れて治めていきます。村を譲ってもらうには、その村の長を訪ねて、交渉したり依頼を引き受けるなど平和的に行っていきます。やむを得ない場合は、**戦争**によって村を奪うこともできます。

村を譲られたら、村経営を行って**豊か**にしていきましょう。村に合った政策をとって、人口を増やします。

●最終目標

最終目標は、**30**ある村をすべて治めて、それぞれの村の**人口**を平均で**約3,000人以上**にすることです。

●ゲームオーバー

主人公が**死亡する**と**ゲームオーバー**です。

神代の物語

●世界のはじまり

この世界は３つの世界に分けられていた。ひとつは神々の住む高天の原。ひとつは、人間の住む葦原中国。もうひとつは、死者の住むという黄泉の国と通じている根の国である。いま、根の国のスサノオにかけられた封印が破られようとしている。

●スサノオの影

神々は、人間に文化を授けた。そして文化の発展によって、人々の暮らしは裕福になっていった。しかし、裕福になった分、人間の心には欲望が発生した。欲望は妬(ねた)みや憎しみを生み、人々は互いに争うようになっていった。争いは、憎しみを晴らすどころか、かえって深めるばかりだった。葦原中国は、次第に混乱の渦にひきこまれていったのだ。

混乱、憎しみ、争い、欲望――それらを糧とする破壊神スサノオの力は日増しに大きくなり、封印を自ら解き放てるほどになってしまった。封印が破れてしまっては、もうアマテラスでもどうすることもできないのだ。混乱が続いたためと、先のスサノオ封印の際に力を使いすぎていたためである。

このままでは葦原中国は、闇の世界になってしまう。アマテラスは、一人の若者にこの世界の未来を託すことにした。世界が安定し、人々の心から憎しみが消えれば、スサノオの復活もありえなくなるからだ。アマテラスにこの使命を託された若者こそが、このゲームの主人公オオナムヂであった。

●イズモの村で

アマテラスから使命を受けたオオナムヂは、イズモの村にやってきた。村に入ると、戦争の準備をしている兵士たちに出会った。

何か普通の村とは違う。普通の村ならば、人の活気に溢(あふ)れた声に包まれているはず。ここは兵士たちのピリピリした緊張感だけが目立っているのだ。一種異様な雰囲気の中、オオナムヂたちはとある住居に入った。中には気の良さそうな、白髪(しらが)で髭(ひげ)をたくわえた、好好爺(こうこうや)とい

う表現がぴったりの老人が一人いた。老人は、オオナムチに向かって話し始めた。

おや、おまえさん見かけん顔じゃが……どこからきなすった？——わからんじゃと？　どこの村から来たのか記憶がない？　ふむ、東の洞窟にほうから来たようじゃな。あの洞窟は、黄泉(よみ)の国につながっとるとの噂の黄泉比良坂(よもつひらさか)じゃ。

お主も知っておろう。この世界は、三つにわけられておることを。一つが神々の住まわれる高天の原、もう一つがわしらの住むこの葦原中国、そして死者の国と言われている黄泉の国じゃ。あそこに入って再び地上に戻ってきた者はおらん。近寄らんほうが身のためじゃぞ。

なに？　スサノオに会ったじゃと？　馬鹿を申すでない。スサノオはまだ、地中深く眠っているはずじゃ！

●二人の神

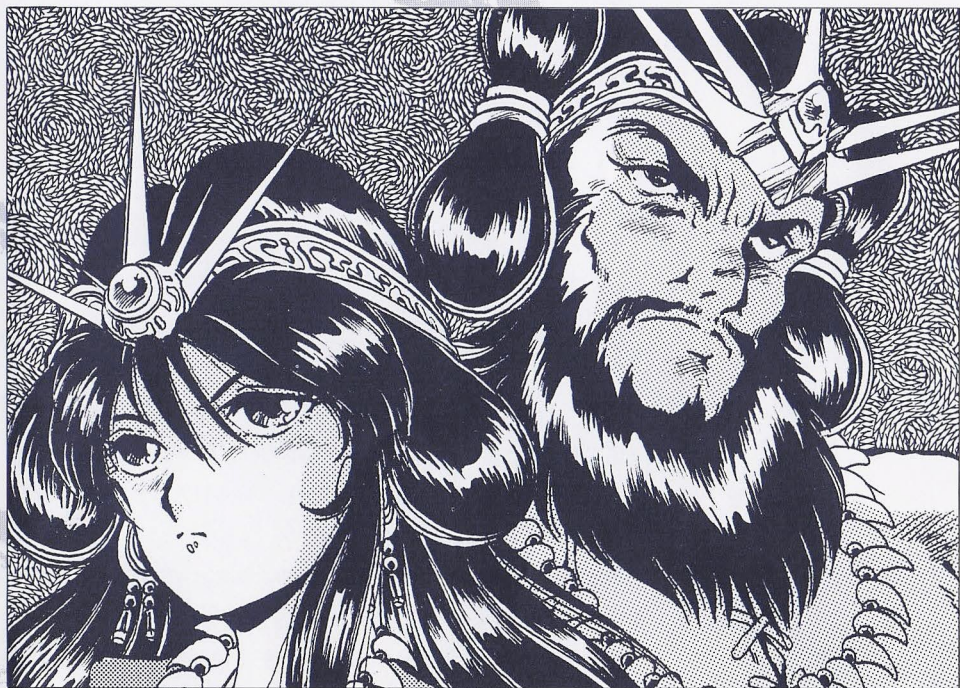
何か訳ありのようじゃな。そのくせ、自分の状況など何もわかっていないと見える。しかたがないのう、なぜ今の状況になったかを説明してやろう。

古くからの言い伝えじゃ。この世界ができた最初に、何人かの神々がお生まれになった。その神々はこの大地——葦原中国をお造りになった。そして次に二人の神を召されたのじゃ。一人は光を司る創造神アマテラス。一人は闇を司る破壊神スサノオ。二人の神は、わしらのような人間に文化を与えられた。人々は次第にこの葦原中国に増え、栄えていった。暮らしも安定していった。そして皆、この平和が永久につづくものだと信じていた。

そんな時じゃ！　スサノオがアマテラス様に対して反乱を起こしたのは!!　スサノオは、もともと気性が激しく、荒ぶる神として知られていた。光と闇、創造と破壊、アマテラス様と表裏一体ともいえる相反

する性格ということもあっただろうが、反乱の原因はわかっておらん。

争いは永きにわたった。もともとがこの葦原中国を統治しているといっていいお二人が争うのだから、葦原中国は乱れに乱れた。そして人々の心もすさんでいったのじゃ。アマテラス様は激闘の末、ついにスサノオを黄泉の国に通じる根の国に封じこめたのじゃ。

さすがのアマテラス様もスサノオとの闘いで疲れはててしまっていた。そのため葦原中国には永く神が不在であった。アマテラス様がきちんと統治しておられたなら、なかったことなんじゃろうが、徐々にスサノオの封印が解かれ始めているのじゃ。人々の心が欲望に満ち溢れることによって、スサノオの復活がなされるのじゃ。その復活を阻止するには、葦原中国を平定し、人々の心を安らげなければならん。

おぬし、スサノオの復活を阻止するというのか!?
むう……いや、お主ならできるやもしれん。どうやらお主は、アマテラス様のご加護を受けておるようじゃな。

●村長の変貌

フォッフォッフォッ……話が長くなってしまったようじゃな。爺いの長ばなしにつきあわせてしまってすまなんだな。
おや、もう行くか？　気をつけるんじゃぞ。

まったく、このイズモの村の者も戦争の準備ばかりしておる。村長のタケヒラトリが人が変わってしまったようになっての。まるでスサノオに憑かれているようじゃな。おっと、こんなのが他の者に聞かれたら、ただじゃおれんか。

昔は民のために良く尽くしてくれ、タケヒラトリも村長らしかったんじゃが。先日、黄泉比良坂に怪物が出るという噂を聞いて、確かめに向かってから、おかしくなってしまったのじゃ。
無事に戻ってきたと思ったら、よろこぶ村人たちに向かって「タギシの村を攻め取る！」と叫び始めたのじゃ。こころなしか眼付きも変わっていたような気もするのお。昔から仲良くやってきたタギシの村をとるなんて、正気の沙汰とは思えん。

そういえば、タケミナカタという者がオオナムヂという男を捜しておったぞ。何でも夢枕に女神が現れて、オオナムヂの力になれ、と言ったとか……。会ってみるがよい。何か道が開けるはずじゃ。

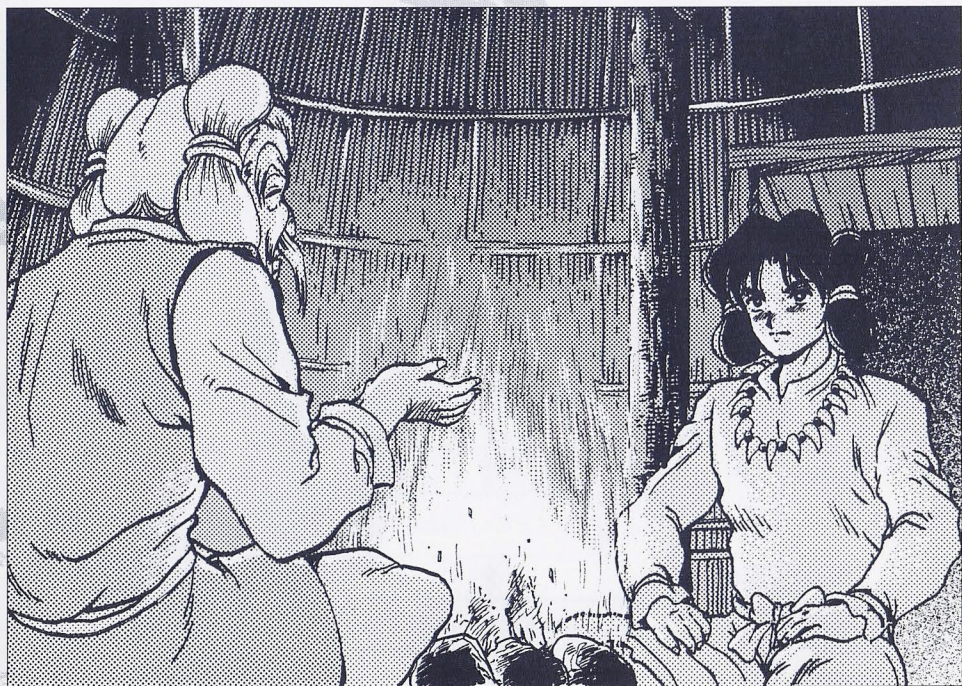
●タギシの村へ

タケヒラトリを倒して、イズモの村を統治する立場になったオオナムヂであるが、休む間もなく次はタギシの村に行かなければならない。
「イズモ軍、タギシに侵攻」の噂を聞いている村人はすでに交戦準備にかかっているとのこと。
その危機はすでに去ったのだから、事の次第をタギシの村長に知らせなければならない。
タギシの村についたオオナムヂは、さっそく村長のヒノカタビコに会

った。タケヒラトリのこと、自分が大国主となる命を受けたことなどを話し、協力をあおいだ。ヒノカタビコは事情を理解し、村を譲ることを快諾してくれた。

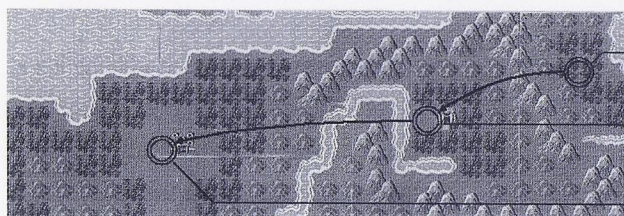
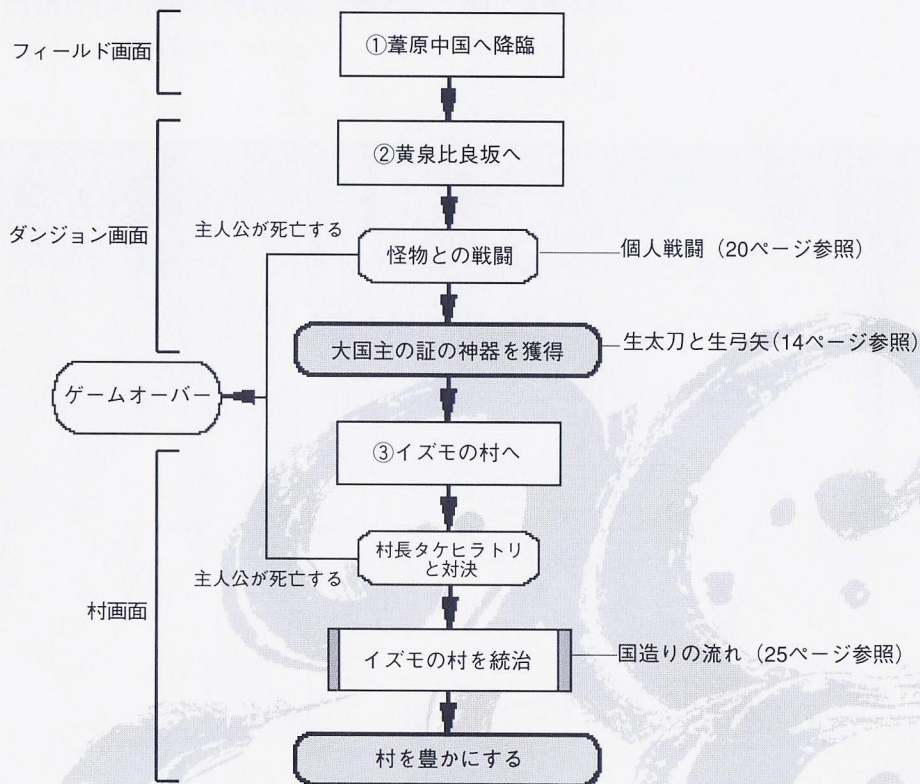
●葦原中国平定に向けて

こうして葦原中国の２つの村を統治することになったオオナムヂは、村の住民の生活を安定させるために奮闘する。各地に不穏な動きや噂を聞くたびに、スサノオの力が伸びてきていることに気がつく。イズモの村のタケヒラトリがそうであったように、スサノオに操られている村長が他にもいる可能性がある。その者たちが先頭になって村同士の争いを起こすなら、この葦原中国はスサノオの思い通りにされてしまう。そうならないためにも、オオナムヂは葦原中国を平定しなければならないのだ。

試練の章
SHIREN NO SYOU

フィールドでの流れ

フィールドでの流れ、コマンドについて説明します。

イズモの村までのルート

ゲーム開始時から、イズモの村の統治までは、次のようなルートで進みます。

フィールドコマンド

フィールド画面（スタートアップ6ページ参照）では次のコマンドを実行できます。（　）内は実行できる場所を示します。
（ダ）ダンジョン内のみ、（村上）フィールドの村の上のみ、（村中）村の中のみ。

移動	▶移動する	村やダンジョンの入口に移動します。
	▶中に入る	村やダンジョンの中に入ります。
	▶術を使う	術（神術・鬼道）を使用します。気力を消費します。
道具	▶道具を使う	薬草などの道具を使用します。
	▶道具を装備する	武器、防具、護符を装備します。
	▶道具を捨てる	不要な道具を捨てます。
情報	▶人物を見る	パーティーを組んだ人物の情報を見ます。
	▶道具を見る	パーティーが所持している道具の一覧を見ます。
	▶村を見る（村上）	村の地形などの情報を見ます。
	▶文化を見る（村中）	村の中の詳細なデータを見ます。村の中で実行できます。
調査	▶地形を調査する（村上）	村の周辺の地形を調査します。
	▶資源を発掘する	土地に埋蔵されている資源を発掘します。
行動	▶調べる（ダ）	ダンジョンの中の壁や宝箱を調べます。
	▶操作する（ダ）	ダンジョンの中のスイッチなどを操作します。
	▶道具を試す（ダ）	ダンジョンの仕掛けの中には特殊なアイテムを必要とするものがあります。持っている道具の中に必要なものがあるかを試します。
	▶隊列を変更する	パーティーの隊列を変更します。
機能	▶データのセーブ	データをセーブ（記録）します。ダンジョン内ではセーブできません。
	▶設定を変える	表示時間などの設定を変更します（スタートアップ7ページ参照）。
ゲーム終了		ゲームを終了します。

データの見方

村、文化、人物の情報の見方です。

各情報の見方

◁村情報▷

村の土地の情報です。フィールド画面（スタートアップ6ページ参照）にいるときに情報コマンドの「村を見る」で見ることができます。（）内はその情報に関連する職業です。

●**平地面積**　平地面積です。（採集）

●**耕地面積**　稲作などを行っている耕地の面積です。（稲作）

●**山面積**　鉱脈が眠っている可能性のある山の面積です。（狩猟）

●**森面積**　採集を行う森の面積です。（狩猟・採集）

●**海川面積**　漁労を行う海・川の面積です。（漁労）

◁文化情報▷

村の文化の情報です。村の中にいるときに情報コマンドの「村情報を見る」で見ることができます。

●**生産者人口**　稲作、採集、狩猟などの食料生産、および、それ以外の生産にたずさわっている住民数です。

●**総兵士数**　各人物に配備されている兵士数です。

●**食料充足指数**　住民への食料の配布状況です。

●**食料備蓄1**　米や木の実などのたくわえの量です。

●**食料備蓄2**　肉や魚などのたくわえの量です。

●**文化度**　その村全体の文化の浸透度（意識の高さ）です。

▶職業詳細：各職業の人口と、技術力を表示します。

▶人物情報：その村にいる人物名とその職業の一覧を表示します。

◁人物情報▷

人物は次のような能力データを持っています。フィールドでは、仲間（パーティーを組んでいる人物）、村の中では村にいる人物のデータを、それぞれ情報コマンドの「人物を見る」（17ページ参照）で見ることができます。

●体力　人物の体力です。敵の攻撃で減り、戦闘中に０になると死亡する可能性があります。薬草や、術で回復します。

●気力　術（神術・鬼道）を使うために必要な力です。使った術に応じて減っていきます。

●力　力の強さです。この値が高いほど、攻撃力が上がり、戦闘時に敵に与えるダメージが大きくなります。

●すばやさ　身のこなしの早さです。

●知力　頭の良さです。この値が高いほど、術の効果などが上がります。

●運　運の強さです。この値が高いほど、個人戦闘時に逃げやすくなるなど幸運な結果が得られます。

●器用さ　道具などを造る技術を指導する能力を表します。この値が高いほど、生産的な職業に向いています。

●攻撃力　攻撃の威力です。この値が高いほど、戦闘時に敵に与えるダメージが大きくなります。

●術攻撃　術を使ったときの効果の大きさです。

●防御力　攻撃に対する防御力です。この値が高いほど、敵から受けるダメージが小さくなります。

●術防御力　敵がかけてくる術に対する防御力（抵抗力）です。

▶会話：その人物とプレイヤーが会話をします。自分の立場に満足しているかなどを話します。

▶詳細：その人物の身分や、指導力、魅力などを表示します。

▶神術：その人物が身につけている神術です。

▶鬼道：その人物が身につけている鬼道です。

▶身分：その人物が所属する村名、身分、レベルです。

▶兵士：兵士数や属性（「部隊の種類」30ページ参照）、鉄普及度、士気などを表示します。

アイテム紹介

人物は次のようなアイテムを手に入れ、装備したり、使用することができます。パーティー全員合わせて最大16個まで持てます。

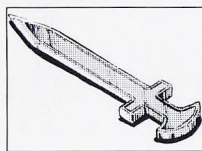
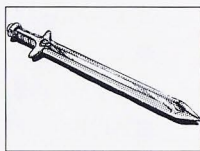
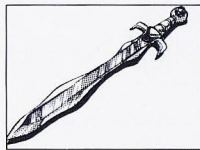
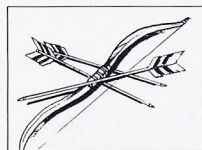
身分（17ページ参照）によって装備できるものとできないものがあります。身分は武力系と知力系の２系統があります。

武力系：大国主、長（おさ）、武人、猟師、海部（あまべ）、馬飼（うまかい）、天神

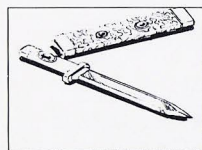
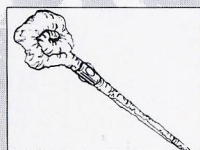
知力系：鬼道師、神術師、農民、鍛冶部（かじべ）、玉造（たまつくり）

どちらかの系統しか装備できないアイテムは（武力系）（知力系）で示します。何も表示がないアイテムは、どちらの系統でも装備、使用できます。

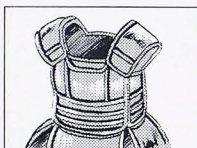
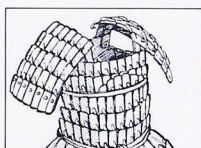
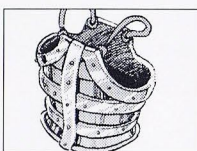
◀武器▶

●武力系

赤銅の剣　しゃくどうのけん
鋳造で造られた銅剣を研磨して、切れ味を鋭くした剣。

十拳剣　とつかのつるぎ
10握り分もあるような長い剣。

生太刀　いくたち
大国主として葦原中国を治めるために必要な神器。
生き生きとした力の象徴。

葛の弓　かずらのゆみ
猟師が使う弓矢。
非常に軽く仕上げられている。

生弓矢　いくゆみや
強弓。
生太刀と対になっている神器。

●知力系

紐小刀　ひもこがたな
懐にしまえるような短い刀。
鉄を鍛えたもので切れ味は鋭い。

ヒイラギの杖　ひいらぎのつえ
ヒイラギの木を杖にしたもの。
樹齢の高い木で作られたものは呪力を持つといわれている。

◀防具▶

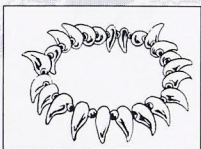
●武力系

皮の鎧　かわのよろい
動物の皮を固めて作った鎧。
軽いが、防御力はそれほど高くない。

挂甲　けいこう
たくさんの小さな鉄板を皮でつなぎ止めた鎧。動きやすく防御力もそこそこ高い。

短甲　たんこう
胴の部分を守るための鉄で作られた鎧。

●知力系

麻の服　あさのふく
麻布でできた服。
防御力は、裸よりましといったところ。

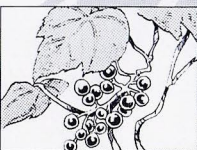
皮の服　かわのふく
動物の皮をなめして作られた服。
麻の服より防御力は高い。

◀護符▶

蛇文の指輪　じゃもんのゆびわ
金で作られた指輪。
蛇の紋様が彫られていて、蛇の魔力により、身につけた人物を守る。

メノウの勾玉　めのうのまがたま
メノウを加工して作られた勾玉の首飾り。

◀そのほかの道具▶

薬草　やくそう
体力を回復させる。

毒消草　どくけしそう
戦闘中に受けた毒を中和させる。
戦闘が終了すると、自動的に毒は消える。

山ぶどう　やまぶどう
気力を回復させる。

村の店紹介

「店」といっても『神々の大地～古事記外伝～』には、お金の概念がありません。したがって取引はすべて物々交換になります。プレイヤーにとっての財産は、住民とアイテムです。

●集会場

村長の住む家にあります。プレイヤーが治めている村では、「村コマンド」を実行できます（26ページ参照）。プレイヤーが治めていなければ、村長との交渉画面になります。

●鍛冶屋

武器や防具を製作します。［鉄鉱］や［銅鉱］などのアイテムを渡すと製作してくれます。村の文化度や鍛冶の技術の高さによって、製作されるアイテムが異なります。

●玉造（タマツクリ）

装飾品や特殊な防具を製作します。［メノウ原石］などの原石を渡すと製作してくれます。村の文化度や玉造の技術の高さによって、製作されるアイテムが異なります。

●宝物庫

村で所有している物資や宝物（アイテム）を保管しています。プレイヤーが治めている村でのみ実行できます。プレイヤーの持っているアイテムを預けられます。村ごとに30個まで預けられます。

●宝物庫でのコマンド

引き出す：預けてある宝物を引き出します。

預ける：所持品を宝物庫に預けます。

宝物一覧：預けてある宝物の一覧を見ます。

外に出る：宝物庫から出ます。

●商人

プレイヤーの持つアイテムを、その価値に見合ったものと物々交換します。アイテムの合計価値が同じかそれ以上ならば、商人は交換してくれます。複数のアイテムを商人に渡して、価値の高いアイテムと交換することもできます。

人物の身分

●武力系

大国主　おおくにぬし
プレイヤーがイズモの村を治めた後の身分です。

長　おさ
村長です。バランスのとれた能力と高い指導力を持ちます。

武人　ぶじん
剣技に優れ、戦闘で力を発揮します。

猟師　りょうし
猪、鹿などを狩る人です。
狩猟技術の指導を行います。
戦争に力を発揮します。

海部　あまべ
海・川に出て、魚介類を採る人です。

馬飼　うまかい
馬を扱う技術を持ちます。
戦争時に騎馬軍を率いることができます。

天神　てんじん
高天の原の神です。
能力的にはプレイヤーの大国主と同じくらいの力を持ちます。

●知力系

鬼道師　きどうし
攻撃系の魔術を使えます。

神術師　しんじゅつし
回復系の神術を使えます。

農民　のうみん
農業に関する高い技術を持ちます。

鍛冶部　かじべ
鉄や青銅の剣、矛、銅鐸を作る技術を持ちます。鍛冶の技術の指導を行います。鉱脈を発見できます。

土師　はじ
土器製作の技術を持ちます。
土器技術の指導を行います。

玉造　たまつくり
装飾品を作る技術を持つ人です。
ヒスイやメノウなどの宝石、金や銀などの鉱物を使って製作します。

フィールド・ダンジョン・村での行動

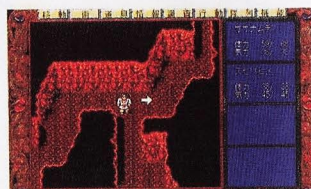
フィールドなどでの主人公の行動の仕方について説明します。

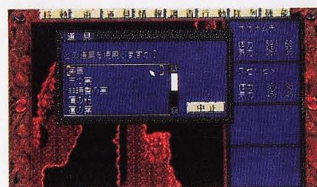
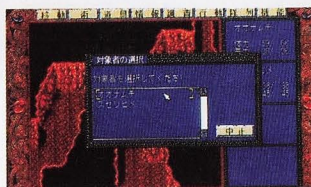
主人公の行動のしかた

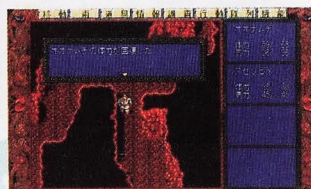
●移動する

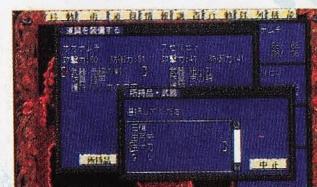
フィールドでは、移動コマンドで目的地に自動的に移動しますが、村やダンジョンの中ではマウスやテンキーで移動します。

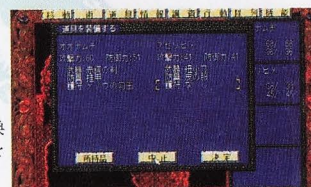
⬅ フィールド上では移動コマンドで、村やダンジョンに移動する。

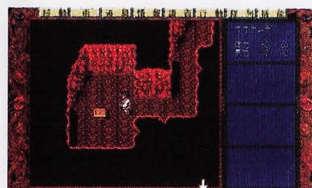
➡ ダンジョン内は、テンキー、マウスで自由に移動できる。

●道具を使う

まず持ち物の一覧から使いたい道具を選びます。道具を使うことをキャンセルするときは「中止」を選びます。

⬅ 使いたい道具を選ぶ。今回は薬草を使ってみる。

⬅ 使う人物を決定して…

➡ オオナムチの体力が回復。

●武器・防具を装備する

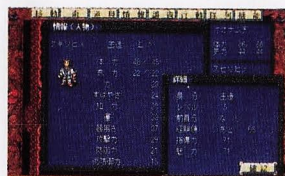
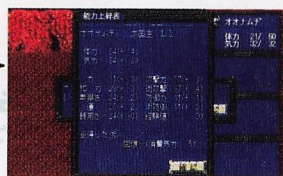
パーティーの装備状況が一覧表示されるので、まず、装備する部位を選びます。そして、所持品のリストの中から道具使用と同じように選びます。

⬅ 所持品の中から装備したい武器を選ぶ。決定を選んで装備完了。

➡ 仲間同士で武器や道具を交換したいときは、互いの道具を選ぶ。

●宝箱や石板

気になるものがあるなら、そこに移動して行動コマンドの「調べる」を行います。

⬅ 宝箱を発見！
そばに行って調べる。

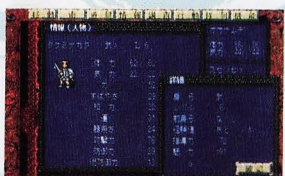
➡ 壁に石板がある。
気になるものは何でも調べる！

●経験値を得る

経験値は怪物との戦闘や村同士の戦争のほか、職業指導や日常の仕事を行うことでも得られます。また、同じ仕事をしても、職業によって得られる経験値は違います。例えば、知力系の玉造が戦闘を行っても、多くの経験は得られません。

⬆ 武人のデータ。
戦闘に入る前は、これだけの経験値を持っていた。

⬆ 武人はこれだけ経験値をもらえたが……

⬇ 玉造のデータ。
向かない戦闘をして経験値はどれだけ上がるだろうか。

⬇ 玉造は同じ戦闘でも、得られる経験値が少ない。

戦闘終了！経験値を獲得。

怪物との戦闘

ダンジョンの中で、怪物と戦闘する場合の説明です。

戦闘の終了条件と行動力

ダンジョンを移動中に、怪物と遭遇することがあります。その場合、個人戦闘画面に切り替わります。

●終了条件　いずれかの側が、次の条件を満たすと戦闘は終了します。

ａ．全滅させる。

ｂ．全員逃亡する。

●行動力　個人戦のすべての行動は、行動力を消費します。行動力は、レベルアップによる能力の上昇につれて増えていきます。

個人戦闘コマンド

個人戦闘では以下のコマンドが使えます。

●攻撃　敵に隣接して直接攻撃します。弓矢を装備していれば、間接（遠距離）攻撃が可能です。

●移動　フィールド内を移動します。直進、方向転換で行動力を消費します。

●術　攻撃、回復などの術を使います。

●神術　回復系の術を使用します。

●鬼道　攻撃系の術を使用します。

●防御　敵の攻撃から身を守ります。移動後や攻撃後に行動力が残っていれば防御ができます。

●道具　道具を使用したり、装備し直します。

▶道具持ち替え：武器や防具を装備し直します。

▶道具使用　　：道具を使います。

●逃げる　戦闘フィールドから脱出します。戦闘フィールドの端にいると実行できます。

●情報　敵や味方の人物の情報を得ます。

●終了　その人物のコマンドを終了します。

戦闘の進め方

●怪物と遭遇した！

通常は正面から遭遇しますが、場合によっては後方から攻撃される場合もあります。前の２人が必然的に攻撃の対象になりやすいので、隊列も誰を前にするかを考慮してください。攻撃の順番は、すばやさなどの能力によって決定されます。

●攻撃の種類を選ぶ

攻撃には、剣・矛(ほこ)などの直接攻撃と、弓矢などの間接攻撃があります。状況に応じて２つの武器を持ち替えるのも攻撃手段のひとつです。遭遇(そうぐう)時には弓矢で間接攻撃をかけ、しとめられなかった場合やそのほかの怪物が近づいてきたら剣などに持ち替えて攻撃をします。術者を後方にし、できれば間接攻撃用の武器を装備させておくとよいでしょう。

⬆ 剣などの直接攻撃を行える武器の攻撃範囲は、周囲１ＨＥＸ。

⬅ 弓矢などの間接攻撃を行える武器の攻撃範囲は、剣などよりも広い。

➡ 戦闘中に武器を持ち替えて、状況に応じた攻撃をしたい。

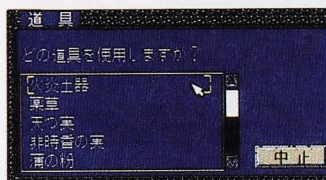
●怪物の動きを見切れ！

怪物の中には、プレイヤーのところまで一気に移動するものや、遠距離から攻撃するものもいます。まだ、距離があると思って油断しないように！　術を使える怪物がいる場合、その怪物を優先的に攻撃するとよいでしょう。

⬆ 戦闘開始時に、まだこれだけ距離があるから大丈夫と思っていると……

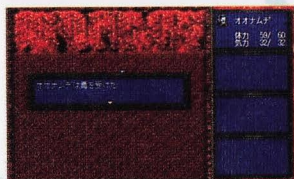
⬅ 瞬間移動などで、一気にパーティーのそばまでやってくる怪物もいる。

●戦闘中のアイテムの使用

アイテムの中には戦闘時に使うと有利になるものがあります。また、武器でも戦闘時に道具として使うと効果を発揮するものがあります。

⬆ 武器を道具として使用すると……

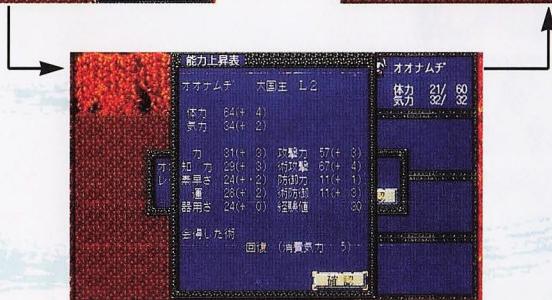
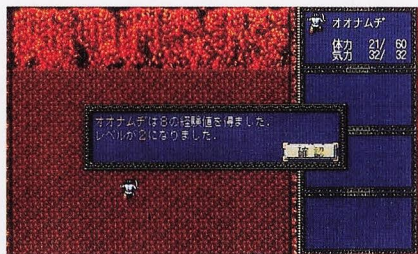
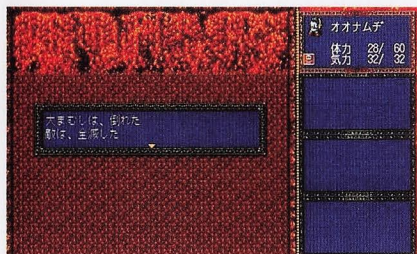
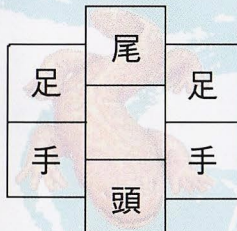
⬆ 体力を回復させたり、怪物を攻撃できる。

●毒と麻痺はすぐ直そう

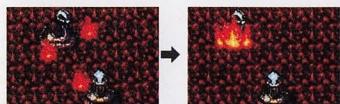
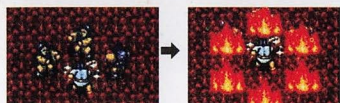
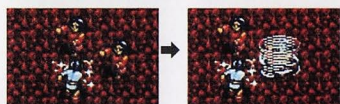
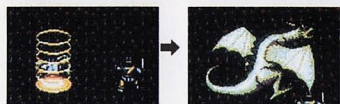
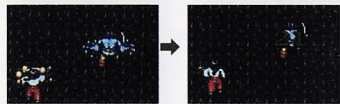
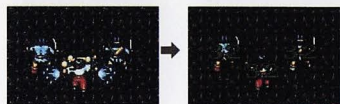
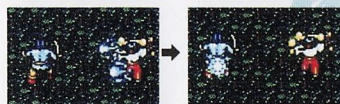
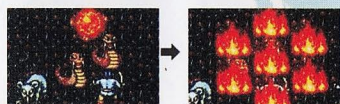
怪物の中には毒や麻痺(まひ)攻撃をするものもいます。毒に冒されると、行動をするたびに体力が減っていきます。麻痺したときは、行動ができなくなります。回復するのには、毒消しや、神術を使用します。自然に回復する場合もありますが、早くなおすほうがいいでしょう。毒や麻痺は、戦闘が終了すると自動的に消えます。

⬅ 怪物の攻撃により、毒を受けた！

➡ 行動をするたびに体力が減っていく。早く回復させたい。

●経験値獲得！

怪物をすべて倒すと経験値を得られます。また、怪物がアイテムを持っていた場合、そのアイテムを入手できます。なお、逃げた味方は経験値を得られません。

●ボスは急所をねらえ！

怪物の中でもボスは、複数の攻撃手段を持ちます。たとえば、頭部から炎を吐き、尻尾で打ちつける、といったぐあいです。後ろに回り込んだからといって、攻撃されないとは限らないのです。
怪物のボスは、攻撃されるとダメージを受けるところが複数あります。ただ、各部には耐久力があり、それがなくなれば攻撃できなくなります。その部分は黒くなります。すべての部分の耐久力をなくせば、その怪物を倒したことになります。
また、怪物にも弱点はあります。そこを探し出して攻撃すると、そこの耐久力をなくすだけで怪物を倒したことになります。倒さねばならない怪物の弱点の情報は、各地の村などで得られることもあります。

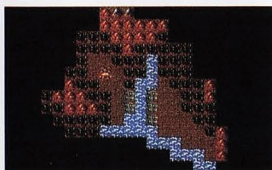
智の力・術

術は、神の加護を利用する神術と、魔（鬼）の力を利用する鬼道の２つに分かれています。おもに神術は防御や回復のため、鬼道は敵に対して攻撃するため、と分類できます。

●火炎（鬼道）
敵１人に火の玉をぶつけてダメージを与えます。

●火炎輪（鬼道）
術者に隣接する敵全員にダメージを与えます。

●旋風（鬼道）
術者を中心にした３ＨＥＸ以内いる者にダメージを与えます。

●龍神（鬼道）
術者を龍神に変化させて攻撃します。

●回復（神術）
味方１人の体力を回復します。

●衆回復（しゅうかいふく）（神術）
術者の周囲に隣接する味方全員の体力を回復します。

●治療（神術）
味方１人の解毒、麻痺の状態の回復を行います。

●神光球（しんこうきゅう）（神術）
目標の周囲１ＨＥＸに対して、白い火の玉で攻撃します。

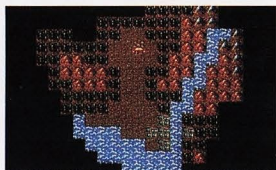
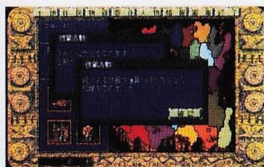
国造りの流れ

村を譲り受けて、統治する立場になったとき、どうすればよいかを説明します。

村の統治法

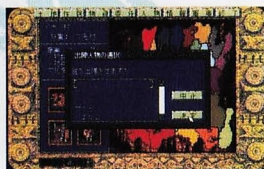
◀人口を増やす▶

人口を増やすためには、食料供給を安定させなければなりません。食料供給を安定させるには、村の地形が、どの生産形態に適しているか判断しなければなりません。山がちの地形ならば「狩猟」を、平地なら「稲作」をという具合です。

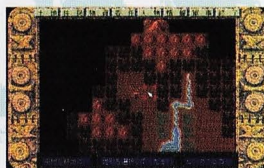
⬅ 稲作に適した地形

➡ 狩猟に適した地形

◀技術を高める▶

「職業の指導」で技術力を高め、「啓蒙(けいもう)活動」で文化を広める活動を行います。文化度が上がれば、住民は食料の備蓄や稲作などの、より進歩した技術の必要性を理解するでしょう。また鍛冶の技術が上がれば、鉄器や青銅器のなどの製品が普及します。そしてさらに文化が上がっていくでしょう。また、技術が低いときより、少ない人数で同等の食料生産ができます。

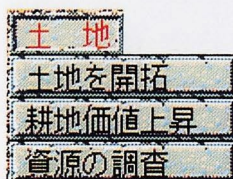
◀食料供給を安定させる！▶

食料供給が安定してきたなら、人口は序々に増えていきます。安定した生活は人々に余裕を与えます。

◀戦争は極力行わないように▶

兵士を雇うと、食料を生産する人口が減って供給がままなりません。住民を増やすにも、食料の安定供給、すなわち豊かな村造りがもとになります。戦争をすると兵士は減る、住民は減る、食料供給が不安定になる、といいことはありません。プレイヤーは、村をどんどん手に入れなければなりませんが、その方法は、譲り受けるなど平和的に行いたいものです。

◀多角的な内政をめざす！▶

村が豊かになったら、多角的な内政を行いましょう。鉱脈を発掘すれば、よいアイテムを作り出すことも可能になります。村の周辺の開発も進めます。耕地を広げてもっと多くの収穫が上がるようにするのです。土地価値も上げます。物資に余裕がでてきたなら、発展途上にある村に輸送しておきましょう。

狩猟などは、労働がきびしいので住民が疲弊しやすくなります。食料供給率を上げて、住民のくらしにゆとりをもたせましょう。文化度が高いと、食中毒や疫病などの被害にあいにくくなります。

村コマンド

プレイヤーが村長から村を譲り受けている場合、村の集会場（村のいちばん大きい建物）に入ると次のコマンドを実行できます。

◁土地▷

村はそれぞれ領土を持っており、その土地に関する命令を実行します。

●**土地を開拓**　森や山を平地にしたり、平地を耕地にするなどの開拓工事を行います。指示する人物と人手が必要です。開拓する地形や人物によって、必要な期間が変化します。

●**耕地価値上昇**　治水工事などを行って耕地を改良し、耕地の土地価値を上げます。季節によっては稲を育てているので、実行できない場合もあります。指導にあたる人物と期間が必要です。

●**資源の調査**　土地を調査して資源を発掘します。調査隊を率いる人物と期間が必要です。

◁住民▷

村の住民に対する職業指導や文化の啓蒙活動などの命令を実行します。

●**職業の変更**　住民の職業間の変更を行います。職業を変更された住民は技術力が低下します。

●**職業を指導**　職業ごとに住民を指導します。人物の職業によって、指導できる職業が制限されます（17ページ参照）。指導にあたる人物と期間が必要です。

●**住民を移動**　統治している他の村へ住民を移動させます。

●**生産物の変更**　玉造と鍛冶の生産内容を変更します。それぞれの技術力と村の文化度が上がると、よりよい物が生産できます。

●**食料供給率変更**　村の食料を住民に分配する割合を変更します。供給率を高くすると、人口が増えて文化度も上がります。

●**啓蒙(けいもう)活動**　住民に、文化を広める活動を行います。実行すると村の文化度が上がることがあります。

◁物資▷

村で保有している物資に関する命令を実行します。

●**物資を供給**　住民に文化的な物資を供給します。物資によって、文化度や特定の職業の技術力が上がります。

●**物資を輸送**　プレイヤーの領地の村に物資を輸送します。隣接している村に輸送できます。

◁委任▷

村の経営の委任、解除を行います。

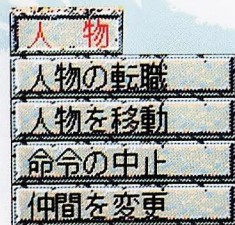
●**村経営を委任**　村にいる人物に村の経営を委任します。委任しても村に命令することはできます。すでに委任した人物を指定すると、委任の解除になります。

▶食料生産重視 食料が足りないときなど、とにかく食料生産を強化したいときの方針です。

▶平均成長重視　食料生産を強化し、軍事力の強化や食料以外の物資の生産などもよくしていくときの方針です。

▶物資生産重視　鉄器などの文化的物資の生産に力を入れるときの方針です。

▶軍事力重視　軍事力を中心に強化するときの方針です。

◁人物▷

その村の人物に命令を与えたり、パーティーの変更を行います。

●**人物の転職**　村の人物の職業を変更します。職業の変更は、人物１人につき１回だけ可能です。プレイヤーは転職できません。

●**人物を移動**　プレイヤーの領地の村に人物を移動させます。隣接している村にのみ移動が可能です。人物は１つの村に、プレイヤーとそのパーティーのほかに最大10人までおけます。

●**命令の中止**　人物に与えた命令を中止して、ほかの命令を与える場合に実行します。

●**仲間を変更**　パーティーの人物を変更します。村の中で命令を受けていない人物を最大３人までパーティーに入れられます。

◁情報▷

村や人物の情報を表示します（28ページ参照）。

◁軍事▷

人物への兵士の配分や戦争など、軍事に関する命令を実行します。

●**物資を供給**　予備兵士に武器や軍馬を供給して、部隊の種類（30ページ参照）を変更します。供給する物資１つにつき10人の予備兵士の種類が変化します。

▶鉄武器・銅武器：種類が重装になります。
▶弓矢　　　　　：種類が弓矢になります。
▶軍馬　　　　　：種類が騎馬になります。

●**予備兵を移動**　予備兵を隣接するプレイヤーの領地の村に移動させます。

●**住民を徴兵**　食料生産などの住民から徴兵し、予備兵にします。徴兵した住民は、狩猟の住民を除いて軽装兵になります。狩猟の住民を徴兵すると、弓矢兵にすることができます。

●**兵士を配分**　村の人物に予備兵士を割り振ります。

●**戦争**　他の村に攻め込みます。プレイヤーは必ず参加します。

◁終了▷

村コマンドを終了します。

●**村への命令終了**　村へのコマンドを終了して、集会場を出ます。

●**待機**　何もせずに時間を経過させます。

◁情報▷

村に関する情報を表示します。

●**村の様子**

▶職業：各職業の住民数と技術力を表示します。
▶地理：村の地理的情報を表示します。
　面積　それぞれの地形の面積と、土地価値の平均を表示します。
　鉱脈　村の周辺にある鉱脈の位置を表示します。
　気温　村の周辺の気温分布を表示します。気温は４段階に分かれています。
　降雨　村の周辺の降雨量の分布を表示します。降雨量は４段階に分かれています。
　土地価値　村の土地価値の分布を表示します。
▶物資：村の農具や武器などの物資を表示します。

物資備蓄　村に備蓄してある農具や武器などを一覧表示します。

宝物　村の持つ貴重な物資（武器など）を表示します。

▶軍事：予備兵士の人数と練度、士気などの情報を表示します。

●村の人物情報　その村にいる人物の情報を表示します（17ページ参照）。

●村の経営状況　収穫状況、土地の活用状況など、簡単な村経営に関する評価を表示します。

▶収穫状況：それぞれの食料生産の職業の生産量と、収穫量、比率、備蓄の割合を表示します。

▶土地活用：それぞれの食料生産の職業が使用する土地の面積と、活用の割合を表示します。

▶人口比率：食料生産人口とそのほかの人口の比率や、食料生産量と食料需要の関係などを表示します。

●属領一覧　プレイヤーの統治するすべての領地の情報を一覧表示します。

●村の現状　村の文化度や食料関係などの現状と今後の簡単な方針を表示します。

●情報の切り替え　表示する情報を切り替えます。マウスでプレイをするときは、画面上のアイコンをクリックします。切り替える情報は次の4つです。

▶勢力地図：村々の勢力地図です。プレイヤーの統治する村は、赤く表示されます。

▶食料関係：村の生産に関する情報を表示します。

▶軍事力：隣接する村との軍事力の比較など軍事情報を表示します。

▶人物情報：村にいる人物の一覧を表示します。

村同士の戦争

村戦争のしかたとコマンドについて説明します。

村戦争の準備

村長が、どうしても村を譲ることに応じない場合、武力によって手に入れることもあります。その場合は、村同士の戦争になります。
軍事コマンドの「住民の徴兵」「人物の兵士配分」を実行して部隊を編成します。村の戦争にはプレイヤーは必ず参加しなければなりません。

部隊の情報と機動力

軍事コマンドの「戦争を起こす」を選ぶと、村戦争画面（スタートアップ7ページ参照）に切り替わります。

●部隊の種類

部隊には、次の4種類があり、人物は部隊を2部隊まで持てます。

騎馬
馬に騎乗する機動力の高い部隊。

軽装
石槍などを使用する一般的な部隊。

弓矢
弓矢を装備し、遠距離攻撃が可能な部隊。

重装
鉄剣、鎧など最新式の装備に身を包んだ攻撃力の高い部隊。

●機動力の変化

各部隊は基本の機動力を持ち、移動すると消費します。機動力は率いる兵士数によって下図のように変化します。

種類＼兵士数	0	50	100	200	500	700	1000
軽装	15	14	14	13	10	8	5
重装	9	8	8	7	6	4	3
弓矢	12	11	11	10	8	6	4
騎馬	21	20	19	18	14	11	7

●地形による消費機動力　　地形によって移動に要する機動力が異なります。

	消費機動力
平地	3
高山	進入不可
沼地	8
村	1
森林	10
民家	1
川・海	20
水田	5
低山	15

戦争の勝敗

●勝利条件　　次の条件のいずれかを達成すると勝利になります。

a．敵部隊を全滅させる。

b．村を占領する（村の地形に自軍を進入させる）。

●敗北条件　　次のいずれかの条件が満たされると敗北になります。

a．プレイヤーが捕らえられる。

b．味方部隊が全滅するか、全部隊退却する。

村戦争コマンド

村戦争では以下のコマンドが使えます。

◁移動▷　部隊を移動します。

◁攻撃▷　敵部隊を攻撃します。敵１部隊に対して、同時に２部隊まで攻撃できます。

◁情報▷　敵味方の部隊の情報を見ます。

◁陣形▷　部隊ごとの内部陣形を変更します。部隊戦闘に移行した場合の初期配置に関係します。

●通常　特殊な指示をしない場合にとる陣形です。

●密集　一点集中攻撃を行うための陣形です。

●展開　包囲するように攻撃する場合にとる陣形です。

◁待機▷　部隊を何もせずに待機させます。

◁退却▷　部隊を退却させます。主人公が退却した場合、戦争は終了します。

部隊戦闘と部隊戦闘コマンド

◁部隊戦闘▷

全部隊がコマンド入力した後、攻撃を選んだ部隊は、部隊戦闘に移ります。

◁部隊戦闘コマンド▷

部隊戦闘では、以下のコマンドが使えます。

- **通常**　ふつうの攻撃をします。
- **集中**　敵部隊の１人物を集中的に攻撃します。
- **防御**　攻撃をせず防御に徹します。
- **退却**　部隊戦闘から脱出し、村戦争に戻ります。
- **逃散**（とうさん）　部隊を消滅させて、兵士をバラバラに逃がします。その際、残っている味方の部隊に兵士のいくらかは吸収されます。

アマテラスとスサノオ

●成り立ち

アマテラスとスサノオは、どちらもイザナギが黄泉の国にいる妻のイザナミに会い行き、そのときの穢れを祓うための禊を行った時に生まれた神です。このとき、左の目を洗ったときに現れた女神がアマテラス、右の目を洗ったときにあらわれた神がツクヨミ、鼻を洗った時に現れたのがスサノオでした。この３神が生まれたことをイザナギは大変喜び「わたしはたくさんの子を生んだが、最後に３人の貴い御子を得た」と言って、アマテラスには高天の原（タカマガハラ）を、ツクヨミには夜の国を、スサノオには海原を治めるように命じました。

●スサノオの追放

それぞれの神は、命じられた国を治めましたが、ひとりスサノオだけは長い髭が胸に垂れ下がるほどの年月を泣き喚き、命じられた国を治めませんでした。その泣き声で数多くの災いが起こるほどでした。

そこで、イザナギが「なぜ泣いているのか」と尋ねると、スサノオは「母のいる黄泉の国に行きたいと思って泣いている」と答えました。イザナギはこの答えにたいへん怒り、スサノオに「この国に住んではならない」と命じて、大八島の国（日本）から追い払ってしまいました。

●高天の原のスサノオ

国を追われたスサノオは「アマテラスに申し上げてから黄泉の国へ行こう」と言って天に上りました。そのとき、天地が大きく騒ぎ、国土が振動しましたから、アマテラスは「弟は国を奪いに来たに違いない」と考え、武装し、男のなりをしてスサノオを迎えました。

「なぜ上がって来たか」という問いにスサノオは「暇乞いに来たのであって、謀反の心は持っていない」と答えました。そこで、２人の神は誓約（ウケヒ）をたててそれぞれ子を生みましたところ、スサノオの生んだ子が女であったため、スサノオの勝ちということになりました。

高天の原に上ったスサノオは、勝った勢いで数々の乱暴を働きました。田の畦を壊し、溝を埋め、宮殿に汚物を撒き散らし、はては機織り小屋の屋根を破って皮を逆剥ぎにした「天の斑駒」を投げ込んだため、機織りの女が驚いて死んでしまいました。

アマテラスは恐ろしくなって天の岩戸にこもってしまいました。そのため、世界は夜が明けなくなり、数々の災いが起こりました。

●天の岩戸

多くの神々が集まって対策を相談した結果、ひとつの策が決まりました。神々は鏡と玉を用意し、その成否を神が鹿の骨を焼いて占いました。

そして、タヂカラオの神が岩戸の陰に隠れて立ち、アメノウズメが葛をたすきにかけ、笹の小枝を手に持ち、桶を伏せて踏み鳴らし、神懸かりして踊りました。

アマテラスは何事かと思い「わたしが隠れているので世界は暗いはずなのに、なぜ神々は笑っているのか」と問いました。ウズメは「あなた様よりも貴い神がおいでになったので、楽しく遊んでおります」と答えました。

アマテラスがその神を見ようとするところに、アメノコヤネノミコトの神とフトダマノミコトの神が鏡を差し出して見せました。アマテラスはますます不思議に思って岩戸から少し出たところ、タヂカラオの神が手をとって引っ張り出し、フトダマノミコトがしめなわを引いて「ここより入ってはいけません」と言いました。こうして、アマテラスは天の岩戸から出て、世界は再び明るくなりました。

そしてこの騒ぎのもととなったスサノオは、髭（ひげ）と手足の爪とを切られて高天の原を追放されました。

●出雲の国のスサノオ

追放されたスサノオが、出雲（いずも）の国の鳥髪（とりかみ）という土地に来た時、川を箸（はし）が流れて来ました。そこで、スサノオは川上に人がいると思って上って行くと、老爺（ろうや）と老婆が娘とともに泣いていました。

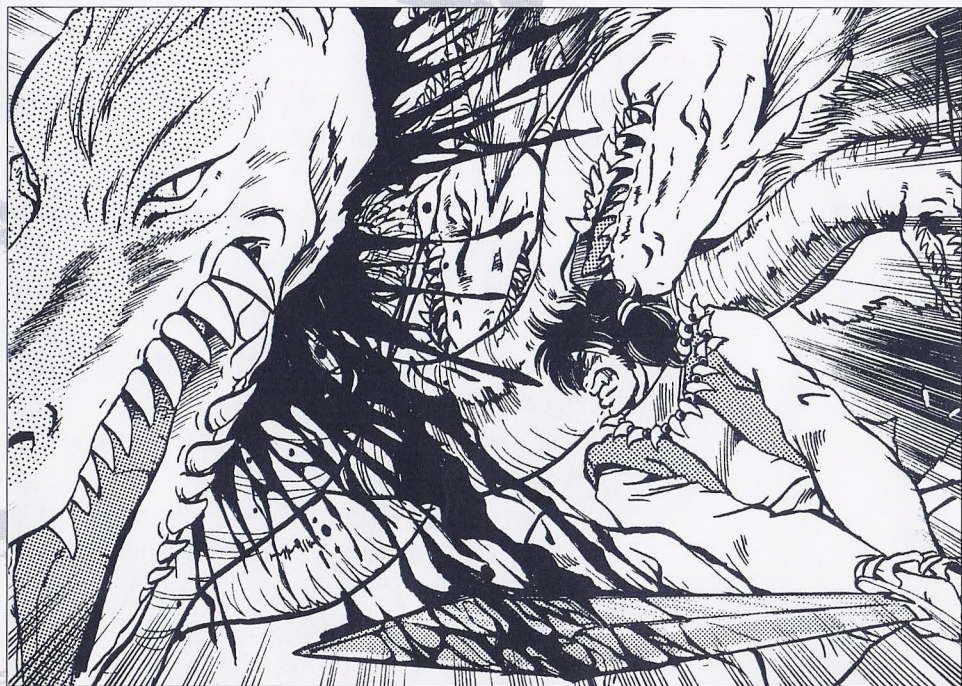
老人の名はアシナヅチ、その妻のテナヅチ、そして娘はクシナダヒメといいました。

スサノオがなぜ泣いているかと尋（たず）ねると、「うちには８人の娘がおりましたが、ヤマタノオロチが毎年来て、みな食べられてしまいました。今年もその時期が来たので泣いております」と答えました。オロチの姿は、と尋ねると「ホオズキのような赤い目をして、頭と尾が８つあり、体には桧（ひのき）や杉が生え、その長さが谷８つに峰８つあり、腹は常に血が垂（た）れてただれています」と答えました。

そこで、スサノオが「娘さんをもらえないだろうか」と言うと、アシナヅチが名を尋ねました。

「アマテラスの弟で、天から下って来た」との答えに、テナヅチ、アシナヅチの夫婦は「畏れおおいことです」といって承知しました。

スサノオは、娘を櫛に変えて髪に挿すと、8つの入り口がある垣を作り、そこに台を置いて酒桶を置き、濃い酒を満たすように命じました。垣ができ上がってしばらくすると、ヤマタノオロチがやってきて、入り口ごとに首を突っ込んで酒を飲み、そのまま酔っ払って寝てしまいました。そこで、スサノオは佩いていた十拳の剣で大蛇を斬り散らし、息の根を止めました。大蛇の尾を切ったときに剣の刃が少し欠けましたので、スサノオは不思議に思って尾を裂いてみました。すると中に剣が見つかったのです。これが草薙の剣です。

こうして、オロチを退治したスサノオは、旅を続け、須賀というところに来て「わたしはここに来て心が清々しい」と言って宮殿を建てました。

弥生時代の稲作の伝来

『神々の大地～古事記外伝～』では、プレイヤーが稲作をひろめる役割を担っています。ゲーム中の稲作は、人々の食料供給をまかなうたいへん重要なものとなっています。

では、実際の歴史のうえでは日本にどのようにして稲作が伝来したのでしょうか。

●稲作の伝播

稲の原産地はインドのアッサム地方、そして中国の雲南地方といわれています。いずれも、雨が多く、暖かい地方です。ここで自生していた稲が食用に適することが発見され、稲作が始まりました。そして稲作の技術は中国大陸を北上し、徐々に雲南→四川→山東へと広がっていきました。稲作が始まった時期は、紀元前３世紀の礼記に記述がありますが、まだ解明されていません。

稲作がどのように日本に伝播したかは諸説がありますが、縄文時代晩期に南朝鮮→対馬→北九州のコースで渡ってきたようです。また、これとは少し遅れて「赤米」という陸稲の一種が南方から海を渡って渡来しました。

稲作は、またたく間に日本全土に普及しました。また、朝鮮での稲作の開始もほぼ同時期と推定されています。

●稲作の影響

稲作は、生活を一変させ、縄文時代から弥生時代への移り変わりのきっかけとなりました。

稲作は、縄文時代の採集・狩猟生活に比べ、いくつもの利点を持っていました。

主な利点としては、食料生産が安定することと、長期の貯蔵が可能なことの２点があげられます。

特に、影響が大きかったのは後者でした。これにより、獲物の少ない冬を越えるのが容易になったのです。

ただし、当時の稲作は生産力が低く、米を主食とするまではいたりませんでした。その他の雑穀や昔からの狩猟・採集などによる食料も、やはり重要でした。

また、稲作には大きな労働力を必要とし、人々の定住をすすめる力ともなりました。

●国家の形成

稲作が始まった弥生前期（紀元前３世紀頃）は、技術も低く、稲作が可能な場所は、低湿地や川の流域などの限られていました。そのため、それまではだれのものでもなかった土地がムラのものとなり、それぞれが争いの対象となりました。このムラが集まってクニを形成し、統一国家となるのは、はるか先の古墳（こふん）時代（３世紀頃から）になってからのことです。

また、水田およびその潅漑（かんがい）のための設備は、極めて重要なものでした。そのため、畦（あぜ）や水路を破壊することは重罪でした。『古事記』でも、スサノオが犯した「天津罪（あまつつみ）」のうちの１つにもあげられています。

金属器への移行

縄文時代から弥生時代への移行は、稲作による食料生産革命の時代でした。そして、道具が石器から金属器へと移行する技術革新の時代でもありました。

日本に金属器をもたらしたのは、稲作と同様に大陸からの輸入でした。金属器の時代は、青銅器から鉄器へと進歩するのが普通ですが、日本では、金属器の導入が遅れたため、青銅器と鉄器がほぼ同時期に普及しました。

金属を使うと、石器では作れないような大型で鋭い道具を作ることができますが、そのかわり、金属の加工技術が必要となります。その技術をもたらしたのが、大陸からの渡来人でした。

●青銅器

青銅器は、鉄器よりわずかに早く日本に伝来しました。青銅器も、稲作と同様に朝鮮を経由して入ってきたものです。青銅器は、はじめは銅剣などの実用品として用いられましたが、次第に銅矛（どうほこ）、銅鏡（どうきょう）、銅鐸（どうたく）といった祭器（さいき）を主として使われるようになっていきました。

青銅器というと、発掘された青銅器がそうであるような、青く錆（さ）びた銅を想像しますが、できたばかりの青銅は金色の輝きを持ちます。実用に使うには大きすぎる銅の矛などは、柄をつけて太陽にかざし、威嚇（いかく）のために用いられたという説もあります。金色にかがやく巨大な矛はその効果が十分にあったことでしょう。

日本国内では、青銅器の分布に大きな偏（かたよ）りがあります。まず、弥生前期～中期（紀元前３世紀～１世紀頃）には北九州を中心として銅剣が出土し、九州文化圏を形成していました。ところが弥生後期（２世紀頃）になると、それはふいに消滅し、代わりに畿内に銅鐸が数多く出土されるようになっています。

銅鐸の用途は鐘のように鳴らすものと推測されていますが、いまだに定かではありません。いずれにしろ、祭器であったことにはまちがいがないようです。

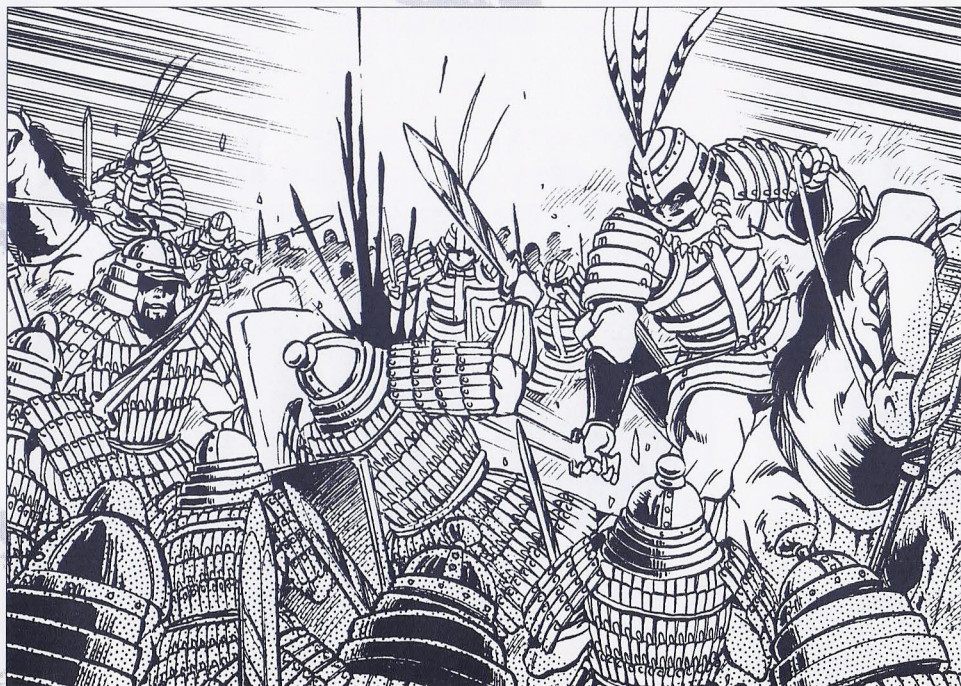
●鉄器

日本では、鉄器と青銅器の使われ方は大きく異なっていました。

鉄器は実用品として普及しました。剣や鏃（やじり）などの武器、あるいは鑿（のみ）、鍬（くわ）といった農機具として利用されました。

鉄は銅に比べ固く、武器としての威力は圧倒的でした。銅で作った剣は太く、切れ味が悪いのに比べ、鉄の剣は軽く扱いやすく、よく切れます。それ以前の黒曜石の穂先をつけた槍や、棍棒とは比較になりません。

当時の日本国内は「倭国の乱」といわれる時代で、いくつもの戦乱が相次ぎ、強力な鉄の武器を確保することは、ときには戦いのゆくえを決めてしまうほどの重要事でした。

『古事記』のなかでも、一撃で喪屋を切り伏せる大量（神度の剣）や神器の１つの草薙の剣（天叢雲の剣）といった鋭い鉄の武器の話がいくつか見られます。

立ちふさがる異形のものたち

『神々の大地～古事記外伝～』では、さまざまな怪物がダンジョンを中心に出現します。ここでは、その中からゲームの序盤に出現するモンスターを紹介します。

黄泉兵士（よもつへいし）

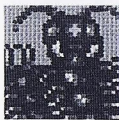
黄泉（よみ）の国の兵隊。死霊のような外見の兵士。隣接して、打撃による直接攻撃を行う。知能は低いため、術は使用しない。

黄泉醜女（よもつしこめ）

黄泉の国の力の強い女。黄泉兵士と共に出現し、攻撃補助の役目を果たす。術を使用する。
『古事記』では――黄泉の国へ行ったイザナギが、死んだイザナミに追いかけられたときに、いっしょに追いかけてきたのが黄泉醜女だった、という記述で登場する。

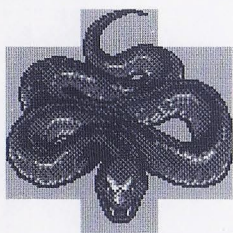
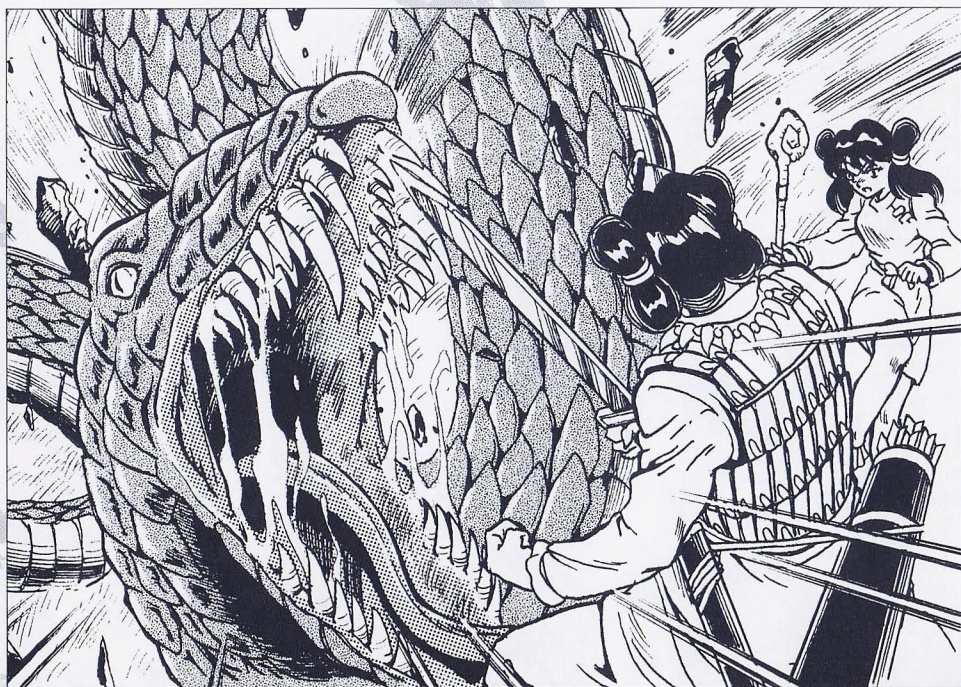
大まむし（おおまむし）

巨大化したマムシ。ニシキヘビよりさらに大きい。隣接して打撃による直接攻撃を行う。攻撃時に相手の体内に毒を入れることがある。
『古事記』では――オオナムヂが根の国での試練の初日に、蛇のいる日の当たらない部屋で一晩明かすよう、スサノオに命じられたというくだりがある。

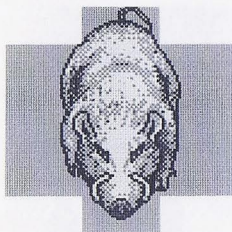
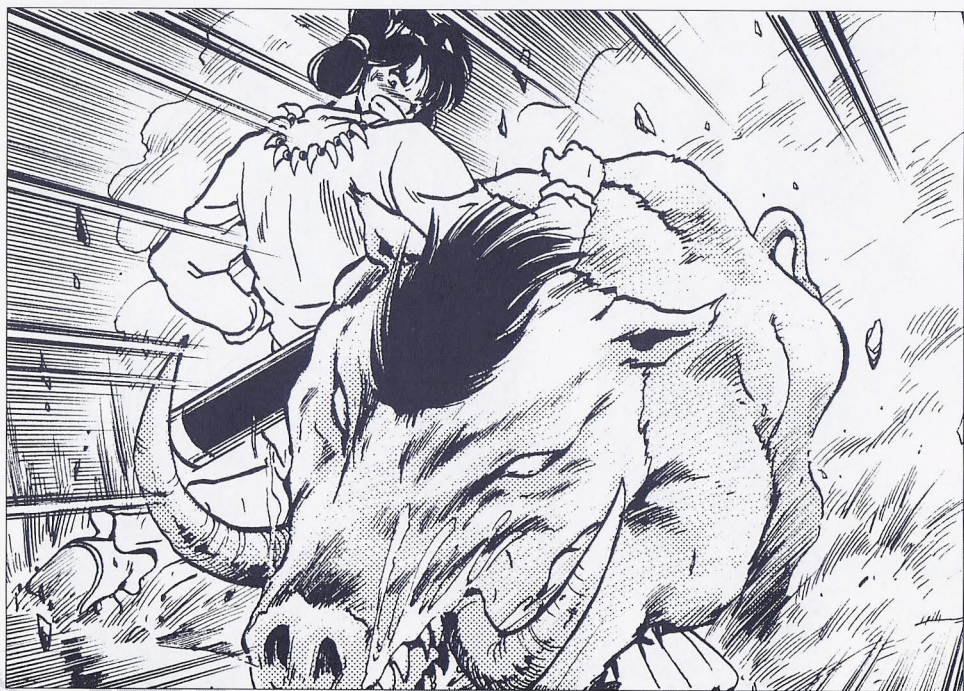
大百足（おおむかで）

巨大化したムカデ。隣接して直接攻撃を行う。
『古事記』では――根の国に行ったオオナムヂが、スサノオから受けた試練の中で、頭のシラミ取りを命じられたら、いたのは百足だった、という記述で登場する。また、百足の出現した場所には鉱脈があるといわれていた。

つちのこ

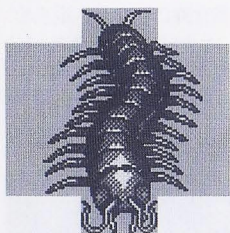
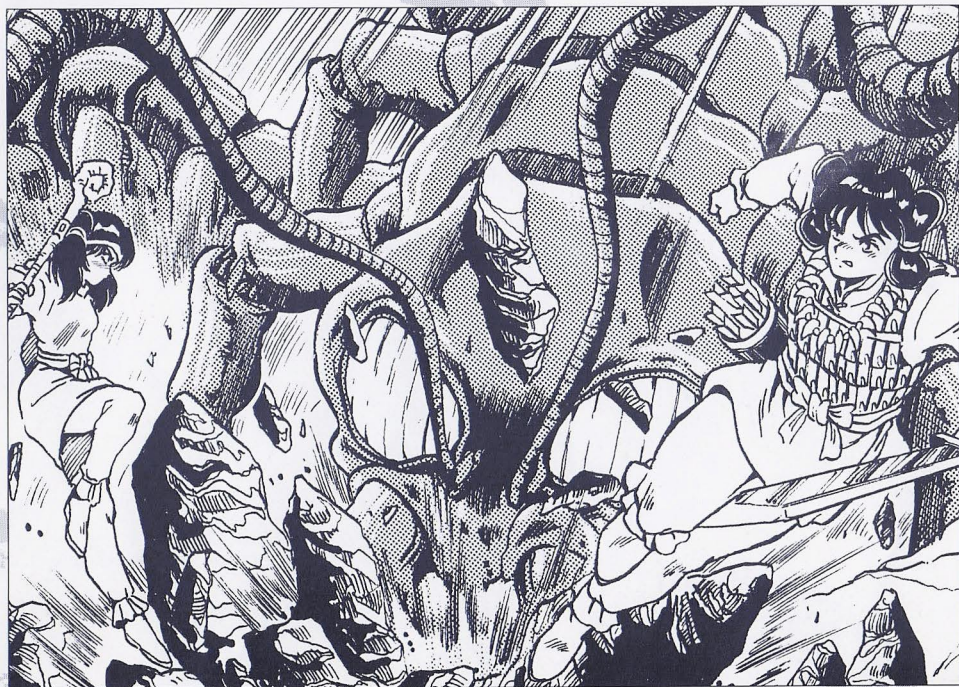
胴が異様に太く、平べったい蛇。細く短い尾を持ち、頭は三角形。噛(か)みつきによる直接攻撃のほかに、毒の息を吐く。

漆黒の大蛇（しっこくのだいじゃ）

大まむしよりさらに巨大化した大蛇。黄泉比良坂(よもつひらさか)で「生太刀」を守る。尻尾での打撃と頭部での噛みつきの２種類の直接攻撃をする。

毒蜂（どくばち）

人間大に巨大化した、毒を持った蜂。移動できる範囲が広い。また、直接攻撃の際に毒を注入することがあるので注意。
『古事記』では——オオナムヂが根の国で受けた試練の１つで、蜂の飛び回る部屋で一晩明かすように命じられた、というくだりがある。

白いのしし（しろいのしし）

全身真っ白の猪。体当たりして攻撃する。攻撃力、守備力ともに高い。
『古事記』では——ヤマトタケルノミコトが伊吹山で白い猪に出会った。彼は、「この猪は伊吹山の神の使いだろうから帰りに殺せばよい」と言って山に登ろうとした。しかし、猪は神の使いではなく伊吹山の神そのものだった。

妖古樹（ようこじゅ）

樹齢が1000年以上たって、意志を持つようになった木。移動できるが、その動きは極めて緩慢。ただし、体力は高く、術を使いこなす。

血潮の百足（ちしおのむかで）

大百足がさらに巨大化したもの。黄泉比良坂で、「生弓矢」を守る。頭部の噛みつきと、尻尾による打撃の２種類の直接攻撃を行う。

コマンド一覧

フィールドコマンド（→11ページ）

●移動	村やダンジョンに移動し、中に入る。
●術	神術、鬼道の２種類の術を使用する。
●道具	道具を使用・装備したり、不要な道具を捨てる。
●情報	人物・道具・村・文化の情報を見る。
●調査	村の領地の地形を調査したり、資源の発掘を試みる。
●行動	ダンジョンの中で、壁や宝箱を調べたり、スイッチなどを操作したり、道具を試す。また、パーティーの隊列を変更する。
●機能	ゲームデータのセーブや表示時間の設定を変更する。
●ゲーム終了	ゲームを終了する。

村コマンド（→26ページ）

●土地	開拓、耕地改良、資源調査を行う。
●住民	職業変更、職業指導、生産物の変更、食料供給率の変更や啓蒙活動を行う。
●物資	その村で備蓄している物資を住民に与えたり、他の村に輸送する。
●委任	村の経営の委任、解除を行う。
●人物	その村の人物に対しての命令を見たり、パーティーの変更を行う。
●情報	村に関する情報を見る。
●軍事	人物への兵士配分や、戦争などの軍事に関する命令を実行する。
●終了	村へのコマンドを終了する。

個人戦闘コマンド（→20ページ）

- ●攻撃　敵に対して攻撃を行う。
- ●移動　戦闘フィールド内を移動する。
- ●術　攻撃、回復の術を使用する。
- ●防御　敵の攻撃から身を守る。
- ●道具　パーティーで所持している道具を使用したり装備し直す。
- ●逃げる　戦闘フィールドから脱出する。
- ●情報　パーティーの人物の体力や気力などの情報を見る。
- ●終了　人物のコマンドを終了する。

村戦争(ＨＥＸ戦)のコマンド（→31ページ）

- ●移動　部隊を移動する。
- ●攻撃　隣接する部隊に攻撃をする。
- ●情報　敵味方の部隊情報を見る。
- ●陣形　部隊ごとの内部陣形を変更する。
- ●待機　部隊を待機させる。
- ●退却　部隊を戦場から退却させる。

部隊戦闘コマンド（→32ページ）

- ●通常　敵部隊にふつうの攻撃をする。
- ●集中　敵部隊の人物を集中的に攻撃する。
- ●防御　攻撃をせずに防御に徹する。
- ●退却　部隊戦闘から脱出し、村戦争に戻る。
- ●逃散　部隊を解散して兵士をバラバラに逃がす。

術一覧

◀表の見方▶

味全　：味方全員
敵全　：敵全員
周★　：使用者、または指定ＨＥＸの周囲★ＨＥＸ

●神術		範囲	効果
回復	カイフク	１人	味方の体力を回復する
衆回復	シュウカイフク	周１	術者の周囲１ＨＥＸの味方の体力を回復する
中回復	チュウカイフク	１人	味方の体力をかなり回復する
強回復	ゴウカイフク	１人	味方の体力を全回復する
衆強回復	シュウゴウカイフク	味全	味方全員の体力をかなり回復する
治療	チリョウ	１人	味方を解毒する、麻痺から回復する
入魂	ニュウコン	１人	味方を催眠・混乱の状態から回復する
再生	サイセイ	１人	死亡した味方を生き返らせる
御霊慰	ミタマフリ	１体	死霊系の敵に対して攻撃呪文をとなえる
神光球	シンコウキュウ	１体	白い火の玉を投げつける
微睡み	マドロミ	敵全	敵を眠らせる
裂鎧	レツガイ	１体	敵の防御力を下げる
昇速	ショウソク	味全	味方のすばやさを上げる
身固岩	ミシオイワ	味全	味方の防御力を上げる
天光護	テンコウゴ	味全	味方の術防御力を上げる
天鳥船	アマノトリフネ	味全	ダンジョンの外に脱出する
		味全	他の村へ一瞬で移動する

●鬼道		範囲	効果
火炎	カエン	１体	敵１体に火の玉をぶつける
火炎輪	カエンリン	周１	術者の周囲１ＨＥＸに火炎を巻き起こす
旋風	センプウ	周３	術者の周囲３ＨＥＸに旋風を起こす
竜巻	タツマキ	周５	術者の周囲５ＨＥＸに竜巻を起こす
毒玉	ドクダマ	１体	敵１体に毒の玉をぶつける
毒霧	ドクギリ	周５	毒の霧を発生させ、敵に毒を与える
魔影	マエイ	敵全	敵に幻影を見せ、気力を奪う
地憤怒	ヂフンヌ	敵全	地震を起こし、敵の体力を奪う
天火矛	アマノヒボコ	周１	指定ＨＥＸと隣接する敵に被害を与える
黄泉還	ヨミガエシ	１体	敵１体を一瞬にして死亡させる
制龍	セイリュウ	１体	龍系の敵に対して攻撃呪文をとなえる
退蛇	タイジャ	周１	蛇系の敵に対して攻撃呪文をとなえる
幻惑	ゲンワク	敵全	敵に幻を見せ、混乱させる
呪縛	ジュバク	１体	敵１体を次のターンだけ動けなくする
呪鎖	ジュサ	敵全	敵のすばやさを下げる
龍神	リュウジン	使用者	術者が龍に変身して攻撃する

さくいん

◀参考文献▶

『国造書』を作成にあたり、次の諸書を参考にさせていただきました。
『図説　日本の古代③　コメと金属の時代』　森浩一／中央公論社
『古事記・日本書記』　神野志隆光・大庭みな子／新潮社
『新訂　古事記』武田祐吉訳注　中村啓信補訂・解説／角川文庫
『新潮日本古典集成　古事記』　西宮一民校注／新潮社
『幻想事典・日本編』飯島健男監修／日本ソフトバンク出版事業部
『幻想世界の住人たちⅣ〈日本編〉』　多田克己／新紀元社
『日本神話の源流』　吉田敦彦／講談社

◀サウンドウェアについて▶

若桑比織（わかくわ　ひおり）プロフィール

1964年東京生まれの男性。東京芸術大学音楽部作曲科卒業、黛敏郎に師事。10代の頃よりロック系インデペンデントレーベルの多数のバンドを音楽面でサポート。

芸大卒業後は衛星放送、地方局天気予報、子供番組等の音楽を多く手がける。また、光栄のリコエイションゲーム「伊忍道・打倒信長」を皮切りにゲームミュージックも数多く手がけ、新境地を見いだしている。さらに、若手アイドルへの楽曲提供、新人バンドのサウンドプロデュースなど、ジャンルを問わない幅広い知識と能力を生かして活躍中。現在自宅ではコンピューター（アタリ、マック）やシーケンサーを縦横無尽に操り、複雑化するＭＩＤＩ環境を制御、多彩な創作活動を行っている。

今回の『神々の大地～古事記外伝～』でも博識を生かして様々な手法、スタイルでゲームを盛り上げている。ロック風、サルサ風、ウェスタン風…となんでもありの構成はゲーム音楽の醍醐味ともいえよう。

※ゲームの音楽は、コンピュータ本体およびサウンドボード内蔵のスピーカで聞くと、音が歪んでしまう場合があります。サウンドボードのライン端子からオーディオ機器（ラジカセなど）へ接続して、臨場感たっぷりのサウンドでゲームをお楽しみいただくことをお勧めします。

◀本文イラスト▶

田中宏明（たなか　ひろあき）